

**Experiencias de vida del educando de grado cuarto para un aprendizaje lúdico y  
significativo**

**Emilsen del Socorro Landeta Chanci**

Licenciado en Educación Básica con énfasis en matemáticas

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Yesid Manuel Hernández Riaño

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Yarumal, Junio de 2020

## **Resumen**

Durante la investigación se plantean problemáticas que se evidencian en diversos contextos referentes al mínimo reconocimiento de las herramientas lúdicas como medios en la formación académica y consolidación de aprendizajes; en primera instancia se identifican los antecedentes más relevantes que sustenten una base para la investigación, se enuncia el diagnóstico realizado, en el cual se describe la problemática social, los aspectos culturales relacionados con la migración y convivencia de los alumnos quienes realizan un intercambio cultural constante; se postula la necesidad de implementar herramientas lúdicas como medio de transmisión de aprendizajes e información referente a la importancia de la participación en actividades recreativas y juegos en el desarrollo integral, con el fin de incentivar el reconocimiento cultural y esparcimiento social.

**Palabras claves:** participación, aprendizaje, aprendizaje lúdico, aprendizaje significativo

### **Abstract**

During the research, problems that are evident in various contexts regarding the minimum recognition of recreational tools as means in academic training and consolidation of learning are raised; in the first instance, the most relevant antecedents that support a basis for research are identified. enunciates the diagnosis carried out, in which the social problem, the cultural aspects related to the migration and coexistence of the students who carry out a constant cultural exchange are described ; the need to implement recreational tools as a means of transmitting learning and information is postulated referring to the importance of participation in recreational activities and games in integral development, in order to encourage cultural recognition and social recreation.

Key words: participation, learning, playful learning, meaningful learning.

## Tabla de contenido

1. Problema .....	5
1.1 Planteamiento del problema .....	5
1.2 Formulación del problema.....	7
1.3 Objetivos.....	7
1.3.1 Objetivo general .....	7
1.3.2 Objetivos específicos .....	7
1.4 Justificación .....	8
2. Marco referencial .....	10
2.1 Antecedentes investigativos .....	10
2.2 Marco teórico.....	13
3. Diseño de la investigación .....	18
3.1 Enfoque y tipo de investigación .....	18
3.2 Línea de investigación institucional .....	18
3.3 Población y muestra .....	19
3.4 Instrumentos de investigación .....	19
4. Estrategia de intervención .....	21
Jugando, jugando en mi espacio voy ganando .....	21
5. Conclusiones y recomendaciones .....	28
Referencias .....	29
Anexos.....	32

## **1. Problema**

### **1.1 Planteamiento del problema**

Durante los últimos años, la educación viene transformándose, ofreciendo un servicio integral, abierto a distintas posibilidades de aprendizajes, las cuales deben adecuarse a circunstancias que tienen que ver con el desplazamiento interno que genera migración y movilidad de personas de diferentes lugares, lo que genera en algunas ocasiones, choques culturales, o situaciones de contraste, presentándose diversas experiencias, en un primer momento de agrupación entre iguales, sin embargo, con el transcurso del tiempo, se abre la posibilidad a una relación e intercambio entre culturas de diferentes regiones del país, lo que conlleva un aprendizaje, una convivencia, que en más de una oportunidad culmina con la aceptación de la existencia de la otredad.

En el ambiente educativo poco se atiende la existencia de la diversidad, se descuida este aspecto y se observa que hay escaso reconocimiento de costumbres o tradiciones que favorecen de forma positiva el desarrollo integral de los educandos en cuanto a su personalidad, desaprovechando la oportunidad de enriquecerlos culturalmente, reconociendo valores tradicionales en el imaginario de esta sociedad, que persisten en las diferentes regiones del país. El aprendizaje que reconoce la existencia de una pluriculturalidad favorece la construcción de una nación pluriétnica y multicultural, que el Estado está en la obligación constitucional de proteger, propiciando e impulsando en sus ciudadanos una identidad nacional respetando la multiculturalidad, dando a conocer a sus conciudadanos y en su primera etapa de formación a los niños y las niñas el porqué de la llegada o partida de personas de la comunidad.

Colombia como consecuencia del conflicto social y armado, las comunidades fueron obligadas a dejar sus territorios de origen y a desplazarse a lugares inimaginables, muchas familias dejaron sus hogares, sus familiares, amigos, pertenencias, para proteger sus vidas y llegaron a otros lugares donde ni siquiera tenían un conocido, teniendo que a las condiciones, circunstancias y costumbres, con tal de sobrevivir y en ese trasegar, buscar que sus hijos e hijas accedan a la educación en las instituciones educativas locales, para continuar su formación académica y al menos brindarles una oportunidad hacia el futuro.

Este hecho requiere de una preparación a los docentes para que faciliten la integración de sus educandos, aprovechando los saberes previos con los que llegan, reconociendo sus capacidades, habilidades, destrezas, pero también sus experiencias, conocimientos y las vivencias que les acompañan por provenir de lugares muy diversos.

En el ambiente educativo, escasamente se identifica la inclusión de la lúdica como método generador de aprendizaje; dentro de los planes académicos, sobresale la formación teórica más que las experiencias y las vivencias, se implementan espacios de recreación y esparcimiento, pero, poco se observa que sea con el fin de transmitir o consolidar aprendizajes. Durante el año 2013 se establece que los altos índices de deserción escolar continúan; el Ministerio de Educación Nacional estableció que durante el segundo periodo de 2011 la tasa de deserción Anual correspondió al 7.5% y, para el periodo 2013 se identificó un índice de deserción de 10,6%, con una o prevalencia en el departamento de Casanare, resaltando que Bogotá cuenta con un índice de 10,9. (Duran,2013)

Se observa que en algunos planes académicos la lúdica y la recreación siguen sin alcanzar el papel fundamental en la guía de procesos de aprendizaje, probablemente porque el conocimiento sobre su funcionalidad e importancia en el desarrollo integral y ciclos vitales del individuo es

mínimo, según expone el Blog de Innovación en formación profesional (2019), “la lúdica tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, por esta razón la pedagogía moderna recurre a él, pues representa un elemento de motivación que hace más ameno y facilita el aprendizaje”, Josué Llull, profesor de la Universidad de Alcalá y autor de “El juego infantil y su metodología”, la actividad lúdica guía algunas etapas del desarrollo, dentro de ellas: aumenta la fuerza y motricidad muscular, además de la destreza en movimientos, facilita la comprensión de situaciones, la resolución de problemas por medio de estrategias, estimula la imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando habilidades manuales, su carácter cultural y social generan la imitación modelos de referencia del contexto social en que se desenvuelve.

## **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo aprovechar la experiencia de vida de los educandos del grado cuarto de la I.E.R Santa Rosa de Lima para un aprendizaje lúdico y significativo?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Utilizar la experiencia de vida de los educandos del grado cuarto de la I.E.R Santa Rosa de Lima, para un aprendizaje lúdico y significativo.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Diseñar actividades lúdicas con estudiantes de grado cuarto aprovechando sus experiencias de vida.

Analizar los niveles de aprendizaje lúdico y significativo a través de la utilización de las experiencias de vida de los educandos.

Destacar los beneficios de la utilización de las experiencias de vida en el proceso de aprendizaje lúdico y significativo

#### **1.4 Justificación**

El juego lúdico en el ambiente educativo se constituye en un instrumento de apoyo para actividades pedagógicas, sin ningún tipo de seguimiento o relación directa con el proceso formativo, toda vez que no aparecen incluidos en el currículo como procesos de formación continua u obligatoria, lo que deja en libertad al docente para elegir si implementarlos o no, o utilizarlas de manera circunstancial, siendo necesario llamar la atención sobre su importancia y las oportunidades que brinda para el desarrollo del aprendizaje en los educandos.

Con el fin de ubicar al lector en la pertinencia de la investigación, se hace necesario postular los beneficios encontrados a raíz de la práctica de actividades lúdicas, según expone Piaget (1973) algunas formas didácticas como el juego, desarrollan las capacidades y habilidades psicomotrices de los individuos, además de generar una pauta de aprendizaje que le permite al niño interiorizar normas, hábitos y valores de la sociedad en que reside, se considera necesaria la implementación de psicoeducación que sensibilice a los ciudadanos no solamente de la asistencia a escuelas de formación, sino la explicación y concientización frente a los beneficios que traen consigo este tipo de prácticas, la necesidad de incluir en la vida diaria la formación lúdica, reside en de los postulados de la Lúdica y Juego en el 2012, donde refieren el juego como una herramienta para fortalecer lazos afectivos y sociales, capacidad intelectual, desarrollar habilidades creativas, lo cual fortalecerá su desarrollo humano y formará a su vez una identidad



social y personal, lo que a su vez les permitirá reconocer sus interacciones sociales como enriquecimiento cultural.

La selección de este tema tiene que ver con el interés de aportar herramientas para superar la escasa utilización de las potencialidades que se encuentran al trabajar los juegos lúdicos para brindar aprendizaje en los individuos y desarrollar capacidades, habilidades, aptitudes y destrezas.

Permitir la interacción con los niños, por la edad en la que ellos se encuentran, que se reconozcan y valoren las actividades que se desarrollan dentro de la institución en la cual se convive; mostrará cómo las diferentes transformaciones han hecho que muchas de las tradiciones orales, culturales, ancestrales se pierdan por el escaso interés en mantener lo tradicional y regional.

Esta propuesta intenta brindar y buscar estrategias que hagan posible que los niños, niñas y la población se involucren en el proceso; se busca brindarle a la comunidad y al ser humano la oportunidad de cambiar, además de brindar emoción a la vida infantil con el solo propósito de crear humanos para una sociedad mejor.

## 2. Marco referencial

### 2.1 Antecedentes investigativos

---

<p>Título: Taller lúdico: una estrategia para reconocimiento del otro en el preescolar desde el goce, el juego y el movimiento</p> <p>Requisito de grado para optar por el título de <u>Especialista en Pedagogía de la lúdica</u></p>	
Fuente	<p>Escobar, A, G; Ocampo M, G; Romero R, M. (2017). Taller lúdico: una estrategia para reconocimiento del otro en el preescolar desde el goce, el juego y el movimiento. (Trabajo de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores. Colombia.</p> <p>URI: <a href="http://hdl.handle.net/11371/1126">http://hdl.handle.net/11371/1126</a></p>
Objetivo	Fortalecer la convivencia escolar de los estudiantes de este grado desde goce lúdico del movimiento y el juego
Problema	<p>La mayor parte del grupo de los estudiantes viene de un proceso de aprestamiento (hábitos de higiene, comportamiento, alimentación, entre otros) que son aprendidos en el Jardín, aun así, evidencian dificultad para escuchar de manera activa a los demás, cuidar su integridad física, permanecer en un lugar específico mientras se explica una actividad o tomar sus alimentos en sus respectivos lugares asignados, además se percibe la presencia de una marcada resistencia al seguimiento de instrucciones y cumplimiento de los acuerdos sobre el respeto y la convivencia.</p>
Estrategia	Talleres lúdicos para el reconocimiento de otro, centrando su intencionalidad en la comprensión, valoración y respeto por las diferencias entre los niños del curso
Enfoque metodológico	Enfoque cualitativo de tipo descriptivo.
Instrumentos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diario de campo.</li> <li>• Observación participante.</li> <li>• La entrevista</li> <li>• El taller</li> <li>• La fotografía</li> </ul>
Resultados	<p>El juego como expresión lúdica por excelencia, permite no solo el desarrollo de los procesos particulares de las áreas, en este caso la educación física y el preescolar, sino una comprensión de su magnitud y valor educativo, no es posible reducir su importancia a un simple medio didáctico, por el contrario,</p>

---

---

es una manifestación humana que denota elementos culturales, históricos, simbólicos, creativos, sensitivos, emocionales, psicológicos y cognitivos

---



---

Título: Mientras Canto Me Divierto y Aprendo  
Requisito de grado para optar por el título de Especialista en Pedagogía de la lúdica

---

Fuente	Castro, U, A& Vásquez P, A. (2016). Mientras Canto Me Divierto y Aprendo. (Trabajo de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores. Colombia URI: <a href="http://hdl.handle.net/11371/690">http://hdl.handle.net/11371/690</a>
Objetivo	Potenciar la habilidad de la concentración en los estudiantes de los grados tercero y sexto de la Institución Educativa Alberto Mendoza Mayor, sede Juan B y la Institución Educativa Julio Caicedo y Téllez de la comuna No 8
Problema	La falta de atención y concentración por parte de los estudiantes, las dificultades que se evidencian radican en situaciones como: las instrucciones que se dan no se desarrollan de manera adecuada, las actividades propuestas en clase no son terminadas oportunamente en los tiempos que son estipulados, al iniciar una actividad es muy dispendioso centrar la atención de los estudiantes.
Estrategia	“Mientras Canto me Divierto y Aprendo” con acciones lúdicas, entre las cuales se destaca la música y los juegos de concentración, para ambientar los encuentros pedagógicos. Se busca mejorar los ambientes escolares para que se transformen en espacios agradables, acogedores, que contribuyan a armonizar los canales del aprendizaje y despierten el interés y la motivación del estudiante.
Enfoque metodológico	Metodología cualitativa.
Instrumentos	Proceso observacional (observación directa).
Resultados	La lúdica juega un papel importante en la motivación para el aprendizaje, esto se hizo evidente durante el desarrollo de las actividades, las cuales contribuyeron a lograr que el estudiante desarrollara su aprendizaje. A estas se le concede gran importancia por las posibilidades que brinda al ser humano desde las primeras etapas de su desarrollo.

---



---

Título: Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años  
Requisito de grado para optar por el título de Psicología

---

---

Fuente	Carrillo, G, G.(2015). Validación de un programalúdico parala mejoradela habilidades sociales en niños de 9 a 12 años. (Tesis doctoral). Universidad de Granada. España URI: <a href="http://hdl.handle.net/10481/43024">http://hdl.handle.net/10481/43024</a> ó <a href="http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43024/25934934.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43024/25934934.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>
Objetivo	Diseñar un programa grupal de entrenamiento de las habilidades sociales en formato lúdico (JAHSO) para niños de 9 a 12 años con la finalidad de mejorar sus habilidades sociales (principalmente comportamientos agresivos, asertivos y pasivos)
Problema	Falta de competencia social se relaciona con un elevado elenco de problemas a corto plazo, en la infancia, y a medio largo plazo, en la adolescencia y vida adulta. Esas dificultades se presentan como baja aceptación, rechazo, ignorancia o aislamiento social por parte de los iguales, problemas emocionales y escolares, desajustes psicológicos y psicopatología infantil, delincuencia juvenil y diversos problemas de salud mental en la vida adulta.
Estrategia	Diseño de un programa destinado a mejorar las habilidades sociales de niños y adolescentes, con una metodología directa, intencional y sistemática de las habilidades sociales. Contiene Cinco módulos: Comunicación interpersonal, Asertividad, Emociones, Interacciones Sociales positivas, Interacciones Sociales difíciles.
Enfoque metodológico	Cuantitativo
Instrumentos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escala de comportamiento asertivo para niños</li> <li>• Escala de conducta asertiva del niño para maestros</li> <li>• Cuestionario de interacción social para niños</li> </ul>
Resultados	Los resultados del estudio en la fase de pos intervención muestran que, cuando consideramos el grupo experimental completo, las medias de las puntuaciones de la CABS Del comportamiento pasivo, agresivo, asertivo y de la puntuación total se diferencian de las del grupo de referencia, siendo mejores los resultados obtenidos por el grupo de intervención como consecuencia de la aplicación del programa. Esas diferencias fueron estadísticamente significativas en tres áreas de contenido de la CABS (“Respuestas negativas”, “Conversaciones” y “Sentimientos”), en los estilos de comportamiento pasivo, agresivo, asertivo y en la puntuación total.

---

## 2.2 Marco teórico

A lo largo de su desarrollo, el niño siempre crea sus propios juegos, pensamiento e imágenes sobre el mundo que lo rodea, cuando inicia su contacto con los otros busca la manera de dar a conocerse permitiendo interactuar y mostrarse ante otros, participar y disfrutar.

Es por esto, que el juego tiene un papel importante en los niños permitiendo que puedan desarrollar habilidades, en la institución educativa; es el docente quien debe trabajar las actividades recreativas para favorecer las habilidades que posea el niño y no sólo limitarse a que conozca los materiales, le dé órdenes precisas a realizar en una ficha, creando salones con imágenes repetitivas, que no reflejan la personalidad de cada estudiante. Cagigal (1996) define el juego como “acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión” (s.p).

Cada niño a través del juego busca intercambiar sus ideas y pensamientos no solo con sus pares o iguales, lo hace también en la interacción con los adultos, es el juego lo que logra hacer vínculos de confianza, respeto, en muchos casos forma lazos de amistad que se sostienen a lo largo de la vida.

El juego dentro de la escuela permite que el estudiante se acerque al aprendizaje de manera más agradable, interactiva, real, sin temor, permitiendo que sea una forma de mostrar su interior, de crecer y conocer el entorno que lo rodea desde sus ojos, sus sentimientos, emociones, como dice Motta (2002) “es el juego una manifestación externa del impulso lúdico”; cada juego hace que exista un intercambio de pensamientos, roles y un acercamiento al ser que busca el disfrute.

De manera lúdica los niños y niñas se conocen, es importante tener en cuenta que la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, de la personalidad, como oportunidad para evidenciar valores;

puede orientar la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Dentro del aprendizaje y el proceso educativo lo cultural toma importante relevancia por ello Jimenez (1998) manifiesta que:

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (s.p)

Todos los juegos en los que interactúa el niño siempre busca estar en contacto con la lúdica, su felicidad y gusto es lo que lo lleva al disfrute, a relacionarse y aprender cada vez que el juego avanza, que puede divertirse en el mundo y el mundo con él. De esta forma Motta (1998) dice:

Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y el recreo visto como parte importante de la jornada escolar y materializado como lugar para la expresión de la dimensión lúdica humana contribuye, no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos, sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los otros, a obtener salud, desarrollo físico, mental, emocional y espiritual a través de actividades diferentes a las que cotidianamente se realizan dentro de las aulas de clase y muy cónsonas con el existir y forma de vida del niño en edad escolar, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria (s.p)

La lúdica es una manera de expresar el vivir, lo que se vive diariamente, valorar lo que se percibe, propiciar las relaciones, sentir las emociones, comprender el desarrollo de la vida, el

acercamiento con la realidad desde una visión diferente, crear aptitudes de aceptación, goce, disfrute, resiliencia.

Por su parte, el docente debe prepararse para actuar con receptividad, aceptando aquello que trae cada uno de los educandos desde su hogar, desde su entorno cercano, porque va a encontrar la oportunidad de propiciar el diálogo de saberes que tanta falta hace en la actualidad para mitigar comportamientos y actitudes como la indiferencia, el recelo, la desconfianza, la apatía, los cuales requieren de una transformación que se da lugar con el acercamiento, la escucha y la reflexión.

Atendiendo la diversidad que día a día se encuentra en el espacio educativo, se observa que un gran número de educandos provienen de diferentes lugares y regiones, que tienen unas costumbres y tradiciones, las que generalmente se mantienen o se cultivan en el hogar, como parte de su identidad, en memoria a sus recuerdos, a su historia. Esas expresiones propias del educando por provenir de un medio social y cultural, se constituyen en una cantera para el docente que aprende a “descifrar” en cada uno esa riqueza; es más, no hace falta que sean de diferentes lugares, en ocasiones, en la misma ciudad o pueblo, las personas tienen prácticas culturales, sociales o religiosas diferentes, con lo cual, lo que se requiere es observar, entender y comprender.

Una de las primeras inquietudes tiene que ver si los docentes se encuentran preparados para trabajar con la diversidad que le ofrecen los educandos, quienes poseen historias que pueden compartir en el aula, las cuales poseen elementos de gran importancia para la formación de los educandos, porque conllevan rasgos de culturas diversas, que requieren ser acogidas, conocidas, respetadas y admiradas, por ser la expresión de comunidades que las han construido por años. Por ello según Ortega y Mínguez (2001) quienes mencionan que:

Cuando se educa, se hace desde lo que *es* el ser humano. Y éste no es un ser biológico desnudo de cultura, es decir, de valores desde los cuales exige ser interpretado. Acercarse al hombre, conocerlo, entenderlo significa siempre interpretar el mundo de significados o valores a través de los cuales todo hombre se expresa, siente y vive. Significa contemplar al hombre en su historia, en su propio hábitat fuera del cual sería del todo irreconocible. Por ello los valores son contenidos, explícitos o implícitos, inevitables en la educación (p 14-15).

Esto implica que el Docente tiene como tarea fundamental formar a sus educandos y forjar en ellos los principios, valores, como la preparación que requiere el individuo para la vida, pero a su vez, debe brindarle el espacio para el reconocimiento de cuanto tiene en su vida y en entorno, de tal manera que se construya con sus saberes y los de sus compañeros, el tejido necesario para pervivir en una comunidad cada vez más diversa, que día con día tiene el desafío de prepararse para compartir el espacio, sus actividades y posesiones, con quienes lleguen, sin importar de dónde lo hacen.

Según Martín et. al (2015) las diferentes situaciones que se presentan dentro de la escuela deben ser tenidas en cuenta, por ello menciona que:

Cualquier alumno o alumna en determinados momentos de su vida escolar, de forma puntual, puede verse en situaciones que limitan su sentido de *participación* y, por ello, su bienestar y equilibrio personal y relacional. Pero al mismo tiempo no puede perderse de vista que hay sujetos y grupos en mayor riesgo que otros a la hora de vivenciar con plenitud ese sentimiento de pertenencia y valoración, como pueden ser *las niñas* o las jóvenes en muchos países, o *los niños y niñas con discapacidad* en otros, o los pertenecientes a determinadas *minorías étnicas* en otros casos, o aquellos que son *inmigrantes o hijos de inmigrantes* en países con lenguas de acogida distinta a su lengua materna.



Hay una serie de circunstancias que acompañan al educando que proviene de otro lugar, o cuando posee una situación de diferenciación, por etnia, sexo, discapacidad física, mental, que condiciona sus necesidades, por contar con patrones culturales diferentes a los de la mayoría. En ocasiones, es el tema religioso, con el cual, la familia imprime unas características, concepciones, y desarrolla acciones o ritos tradicionales, que exige el respeto por parte de los que les rodean, pero a la vez ser recíprocos en el respeto hacia quienes les reciben.

Otro aspecto que condiciona las relaciones interpersonales y genera experiencias de vida tiene que ver con la lengua materna, que para el caso colombiano generalmente es la proveniente de un grupo étnico, y en ocasiones corresponde al acento o pronunciación, por el cual se reconoce de qué región proviene. Ese lenguaje, lengua o acento, condiciona también lo sociocultural, de lo que se derivan prácticas económicas, políticas que pueden ser visibles en el medio escolar, porque hacen parte de la vida e historia del individuo.

En otras oportunidades las condiciones de vida y de subsistencia de algunos estudiantes tienen que ver con la itinerancia de las familias por motivos económicos o socioculturales, siendo inestables en un lugar determinado, debido a su necesidad de atender a sus costumbres laborales. En algunas ocasiones, la movilidad responde a condiciones familiares relacionadas con la informalidad, la marginalidad o la ilegalidad.

### **3. Diseño de la investigación**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

La investigación por sus características y propósitos se inscribe en lo cualitativo porque mantiene el origen de la observación y el análisis de la realidad que se maneja con los niños y las niñas en el entorno que los rodea en la institución. Se busca por medio de métodos y estrategias lúdicas manifestar que el niño reconozca y se involucre con las dinámicas. Es de tipo social porque existe el contacto entre el investigador y el entorno que lo rodea siempre en función de mecanismos que conlleven a una mayor interacción social; la investigación permitirá que las personas se muestren como son, como piensan, para que puedan desarrollar actividades que les incrementen su autonomía y autoestima.

#### **3.2 Línea de investigación institucional**

El Proyecto de investigación se inscribe en la “Evaluación, aprendizaje y docencia”. El ser humano en su proceso de formación siempre está en contacto con otras personas que le permiten realizar una interacción y un aprendizaje continuo, proceso que lleva inmerso cada persona y que se muestra de diferentes formas en distintas situaciones con personas que están a su alrededor.

Dentro de esta línea se considera la pertinencia, puesto que busca:

Fortalecer la reflexión, el debate, la construcción, de-construcción y difusión del conocimiento en torno a las problemáticas de la evaluación, el currículo y la docencia, vinculando el ejercicio investigativo a redes de conocimiento en ámbitos institucionales, de programas en los niveles de pregrado y posgrado y educación media (s.p)

Se observa que la reflexión es una parte importante dentro del proceso de la docencia, de ahí que indagar sobre la curiosidad que poseen los niños y las niñas y cómo buscan miles de opciones para saciarla, muchas veces sin medir consecuencias o sin observar quienes son afectados; es un autoaprendizaje que le permite al docente ir conociendo el mundo de cada educando e ir buscando formas que le den al niño nuevas maneras de presentarle el entorno en el que vive, las costumbres que posee y solucionar o decidir según las situaciones que afronte.

### **3.3 Población y muestra**

La población objeto de estudio está constituida por los estudiantes matriculados en el grado cuarto de la Institución Educativa Rural Santa Rosa de Lima, para el periodo académico comprendido de Enero a Diciembre del año 2020 que corresponde a 28 estudiantes, 17 niños y 11 niñas con edades que oscilan entre los 9 años hasta 14 años; la población se caracteriza por ser una población vulnerable, pertenecer a los estratos 0, 1 y 2 y pertenecer al sector rural.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

Los instrumentos permiten observar, analizar, confrontar, refutar los acontecimientos que se presenten dentro de la investigación. Por medio de estas es posible garantizar veracidad, responsabilidad y compromiso dentro del proceso investigativo, por ende en esta investigación se recolectará información que permitirá realizar un análisis e interpretación basada en la información recopilada a través de los instrumentos que se describen a continuación:

Observación participante: Como técnica de recolección de información, ésta permite por medio del contacto con los participantes, se podrá mirar qué sucede dentro del contexto educativo, cómo se llevan a cabo los procesos, cómo son recibidos por parte de los estudiantes de

grado cuarto las actividades recreativas; esta observación se realizará de manera permanente y se concentrará en cómo se llevan a cabo las actividades recreativas por parte de los estudiantes de cuarto grado de la I.E.R. Santa Rosa de Lima, se registrarán en los diarios de campo acompañadas por fotografías o videos que sirvieron de apoyo para el análisis de la información.

Talleres: Se trabajara con niños y niñas que hacen parte del proceso, los vivenciarían el aprendizaje a través del juego lúdico.

Un taller consiste en la reunión de un grupo de personas que desarrollan funciones o papeles comunes o similares, para estudiar y analizar problemas y producir soluciones de conjunto.

El taller combina actividades tales como trabajo de grupo, sesiones generales, elaboración y presentación de actas e informes, organización y ejecución de trabajos en comisiones, investigaciones y preparación de documentos (Maceratesi, 2007)

Con los talleres se busca que los estudiantes comprendan lo trabajado en la institución por medio de actividades como calentamiento del cuerpo y la parte emocional, movimientos corporales

#### 4. Estrategia de intervención

##### Jugando, jugando en mi espacio voy ganando

Es una propuesta pensada para que los niños y niñas de la Institución Educativa Rural Santa Rosa de Lima comprendan la importancia de las actividades recreativas a través de sus experiencias de vida para un aprendizaje lúdico y significativo, que permita la interacción de su vida cotidiana con lo aprendido en la escuela; consta de cuatro momentos los cuales se presentan en el siguiente esquema:

Ilustración: Momentos propuesta de intervención



Fuente: esta investigación

Momento 1: Motivando mi curiosidad. Caracterización y diagnóstico de los niños participantes; a los estudiantes de grado cuarto en una charla dirigida se les pide que expresen sus necesidades y expectativas de diferentes lugares que hay en el municipio, a través de sus

opiniones se podrán redactar el contexto en el cual viven, los lugares que frecuentan, las personas con las que se relacionan, de igual forma que esperan de la escuela y su comunidad.

Momento 2: Conociendo mi entorno. Se organizan visitas programadas a lugares como el parque, la plaza, el patio del colegio, parque biosaludable, entre otros, se les presentará a los estudiantes el contexto del municipio; de manera organizada se permitirá que los estudiantes puedan interactuar en los diferentes lugares y sean ellos los que expresen su sentir al estar en ellos, también se puede conocer con qué frecuencia visitan el lugar.

Momento 3: Me divierto jugando. Con actividades y talleres en los diferentes lugares del municipio los niños jugaran y se divertirán aprendiendo como tener una mejor calidad de vida con actividades recreativas. A continuación se describen las actividades que se tienen propuestas para este momento con los niños y niñas del grado cuarto.

Cuadro: Me divierto jugando, actividades y talleres

Contenido	Estrategia	Actividad	Responsables	Evaluación	Recursos
¿Quién soy?	Mis amigos	Los participantes se ubican en círculo, se pide que la primera persona diga su nombre y toque su hombro indicando la dirección de la persona que repetirá el nombre de la persona anterior y el suyo, así cada participante dirá su nombre y el nombre de sus compañeros.	Emilsen del Socorro Landeta Chanci	Atención, comprensión, colaboración, memoria	Talento Humano  Cancha o polideportivo

Rodar y rodar	Las manillas que bailan	Cada participante elaborará en los cartones círculos que los utilizará como manillas en muñecas y tobillos, cuando todos terminen de decorarlas se las colocaran en su cuerpo y las harán rodar, los participantes intercambiaran sus manillas.	Emilsen del Socorro Landeta Chanci	Autoreconocimiento, autosuperación, coordinación motriz, juego individual, juego colectivo	Cartón, cinta de colores, tijeras  Talento humano parque biosaludable
Gincana de la alegría!!!	Amistad y felicidad	Se ubican en una cancha diferentes puntos con actividades, con los participantes se conformarán grupos los cuales irán pasando por cada punto elaborando la actividad requerida para pasar al siguiente, ganará el grupo que mejor haga las actividades.	Emilsen del Socorro Landeta Chanci	Cooperación, aceptación, respeto, participación, control de emociones, reconocimiento	Pelotas de colores, cucharas, lazos, aros, papel, bombas, botones  talento humano polideportivo
Conociendo el lugar	Buscando el tesoro	el líder del grupo esconderá en el parque una lista de objetos, los cuales presentará a los participantes para que los memoricen, después les pedirá que los busquen por	Emilsen del Socorro Landeta Chanci	Atención, memoria, cooperación, trabajo en equipo, estimulación sensorial, reconocimiento, ubicación.	Hojas, balones, lazos, lapicero, piedra, palo, saco, bolso, muñeco  talento humano parque

---

mi lugar favorito	lluvia de globos	equipos, el equipo que más elementos encuentre será quien reciba los aplausos Todos los participantes tendrán un globo. Cada uno le dará golpecitos, a la indicación del líder, le darán un golpe con fuerza a su globo y a partir de ahí tendrán que cooperar con el resto de compañeros para que ningún globo toque el suelo, mediante golpes sucesivos, el líder colocará más bombas.	Emilsen del Socorro Landeta Chanci	Cooperación, percepción espacio, agilidad, ubicación, reconocimiento	Globos  talento humano parque
A divertarnos!!!	Protegiendo el campamento	Se conformarán tres equipos a los cuales se les asigna un aro con una pelota o pañuelo, el cual será su campamento y debe ser protegido de los otros equipos, a la señal del líder los equipos irán donde los otros equipos a tomar la pelota o el pañuelo, cada equipo debe proteger su pelota y procurar tomar	Emilsen del Socorro Landeta Chanci	Cooperación, trabajo en equipo, respeto, motricidad gruesa, reflejo, atención	Aros, balones, pañuelos.  talento humano parque

---



---

Corro y me divierto	la araña y su telaraña	la del otro equipo. Entre los participantes se escogerá uno que será la araña, los demás participantes serán las moscas, las cuales se ubicaran en diferentes partes de la cancha, a la indicación del líder, podrán correr las moscas, la araña intentará atrapar las que más pueda, las moscas que atrapé quedarán inmóviles como estatuas.	Emilsen del Socorro Landeta Chanci	Agilidad, respeto, atención, motricidad gruesa,	Talento humano cancha o polideportivo
Mis amigos	Pies quietos	Se escoge un participante que tendrá una pelota, los demás participantes lo tocarán con las manos, cuando el jugador tire la pelota al aire, dirá el nombre de uno de los participantes y este participante irá tras la pelota, los demás saldrán corriendo y cuando el participante tiene la pelota debe gritar	Emilsen del Socorro Landeta Chanci	Velocidad, agilidad, lanzamiento, motricidad gruesa	Talento humano cancha o polideportivo

---

De dónde vienes?	Dibujando te cuento	<p>“pies quietos” y todos quedarán inmóviles.</p> <p>En un círculo, se ubican hojas de papel y colores, cada participante dibuja lo que más recuerda del lugar de donde viene, (casa, barrio, vereda, ciudad) y luego en parejas, intercambia para contar su historia, Luego entre todos le darán un nombre al dibujo de su compañero y luego cada dueño de dibujo le colocará el nombre real del lugar.</p>	Emilsen del Socorro Landeta Chanci	Memoria, motricidad fina, expresión verbal	Talento humano, aula, papel, colores.
Bailemos!!!	Todos a moverse	<p>Se seleccionan canciones de las regiones de donde provienen los educandos y se les invita a que bailen como lo hacían antes de llegar. Cada uno contará en dónde escuchó esa canción y qué recuerdos le trae.</p>	Emilsen del Socorro Landeta Chanci	Memoria, expresión verbal, motricidad fina	Talento humano, música, grabadora
Sabores de casa	Saboreando	<p>Previamente se les indicará a los educandos que pregunten a sus padres el plato típico que</p>	Emilsen del Socorro Landeta Chanci	Memoria, expresión verbal, motricidad fina	Talento humano, alimentos

---

más les gusta y  
si saben cómo  
se prepara. En  
el aula se jugará  
a las cocinadas  
con  
preparaciones  
sencillas que  
los haga  
divertirse al  
prepararlas.

---

Fuente: esta investigación

Momento 4: Evaluación y conclusiones. Los participantes a través de actividades como conversatorios, exposiciones y juegos dirigidos como concéntrese, juegos de mesa con modificaciones, entre otros, evaluarán los lugares de su municipio y contarán sus experiencias, con la información recolectada se organizarán las conclusiones de la estrategia propuesta

## 5. Conclusiones y recomendaciones

Los niños son una gran fuente de conocimiento por la forma como vislumbran la vida, el lugar donde viven y las personas que los rodean, por eso conocer sus experiencias, saber sus opiniones sobre los lugares donde juegan, con quien juegan, permitiendo que la educación sea más agradable y significativa, es una oportunidad para que intercambien sus saberes, valoren los de sus compañeros y aprendan expresiones diferentes a las de su región o comunidad.

El aprendizaje que se brinde a los estudiantes en edad escolar debe permitirles la interacción entre lo que conocen diariamente y lo que aprenden en la escuela, de esta manera el aprendizaje tendrá un significado, podrá ser utilizado en cualquier situación, haciendo que los estudiantes se diviertan y vean que aprender se puede hacer en todo momento, reconociendo en cada persona el conocimiento, sus habilidades o sus limitaciones, porque también con ellas puede poner en práctica su tolerancia y respeto.

El docente debe prepararse para interactuar con la diversidad que le ofrecen los educandos en el aula. Es la oportunidad para interactuar, modificar o diseñar actividades que le lleven a conocer el sentir de sus estudiantes, pero a la vez, le brinda el escenario para que genere un aprendizaje acorde a los requerimientos de la comunidad, favoreciendo la adquisición de competencias y habilidades ciudadanas

Es importante el diseño de un plan curricular que incluya actividades creativas, basadas en la lúdica y el juego, que faciliten la interlocución y el diálogo entre los educandos, como una estrategia pedagógica, con elementos significativos para la formación académica, que conduzca al respeto por la diferencia, a la preparación para la vida en comunidad y al disfrute de las buenas experiencias.

## Referencias

- Blogger. Recuperado de: <http://lainfancia-juegoyludica.blogspot.com/2012/12/importancia-y-beneficios-de-la-ludica.html>
- Cagigal, J. M.<sup>a</sup> (1996b). Obras selectas (Volumen II). Cádiz: COE, Ente de promoción deportiva “José María Cagigal”, Asociación Española de Deportes para Todos.
- Carrillo, G. (2015). Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años. (Tesis doctoral). Universidad de Granada. España URI: <http://hdl.handle.net/10481/43024> ó <http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43024/25934934.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro, A & Vásquez, A. (2016). Mientras Canto Me Divierto y Aprendo. (Trabajo de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores. Colombia URI: <http://hdl.handle.net/11371/690>
- Duran, M. (2013). Estadísticas e indicadores de deserción estudiantil. Ministerio de educación nacional – república de Colombia. Recuperado de: [https://www.mineduacion.gov.co/sistemasdeinformacion/1735/articles-254702\\_archivo\\_pdf\\_indicadores\\_permanencia.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/sistemasdeinformacion/1735/articles-254702_archivo_pdf_indicadores_permanencia.pdf)
- Escobar, G., Ocampo, G., Romero, M. (2017). Taller lúdico: una estrategia para reconocimiento del otro en el precolar desde el goce, el juego y el movimiento. (Trabajo de grado).

Fundación Universitaria Los Libertadores. Colombia. URI:

<http://hdl.handle.net/11371/1126>

Florez, R. (1999) Evaluación Pedagógica y Cognición. Madrid: McGraw-Hill, 1999. p. XX.

Innovación en formación profesional. (2019).la importancia del juego en la educación infantil.

Blogg Planeta Formación y Universidades. Recuperado de:<https://www.ifp.es/blog/la-importancia-del-juego-en-la-educacion-infantil>

Jiménez, C. (1998) Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. Colección mesa redonda.

Cooperativa Editorial Magisterio

Maceratesi, M. (2007) REDEFINIR. ¿Qué es un taller? Disponible en la página

web:<http://redescubrir.blogspot.com/2007/06/qu-es-un-taller.html>

Martín, E., Mauri, T., Cuevas, I., Echeita, G., Galán, M., García, R., Rodicio, H., Gómez, I.,

Martín, A., Martínez, M., Montón, M., Orrantia, J., Sánchez, E., Sandoval, M., Simón, E., -

Coordinación General de Docencia, Dirección General de Orientación Educativa y

Vocacional. (2015). Programa de Orientación Educativa. Universidad de Colima, México.

Motta, J. (1998). La lúdica, procedimiento pedagógico. Bogotá: Universidad Nacional. 1998.

Motta, J. (2002), artículo Lúdica, pedagogía y juego. Profesor Universidad Distrital. Encuentro Nacional e Internacional Universidad Distrital Francisco José de Caldas.2002.

Ortega, P. y Mínguez, R. (2001). *Los valores en la educación*. Barcelona, Ariel.

### Anexos

El juego lúdico como mediador para transmitir aprendizaje e información entorno a la importancia de la participación en actividades recreativas

Diario de campo

Fecha: \_\_\_\_\_

Hora de inicio: \_\_\_\_\_ Hora de finalización: \_\_\_\_\_

Tiempo observado: \_\_\_\_\_

Tópicos de observación:

Fortalecer la importancia de las actividades recreativas a través del juego lúdico

Realizar talleres de sensibilización con estudiantes de grado cuarto promoviendo el conocimiento, la implementación y el buen manejo del juego lúdico como mediador en el aprendizaje, incentivando la inclusión de estas actividades en la cotidianidad.

Analizar la importancia y los beneficios que representan la asistencia a las escuelas de formación de recreación, deporte, lúdica y cultura en el desarrollo humano y la calidad de vida

Descripción de lo observado
Aporte teórico
Interpretación de la realidad a la luz de la teoría